

**PENERAPAN MULTIMEDIA *PUZZLE GAME* BERBASIS *PROBLEMBASED LEARNING* MENGGUNAKAN ALGORITMA *BACKTRACKING* UNTUK
MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA SMKN PADA MATERI OSI**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan Program Studi Pendidikan Ilmu Komputer



Oleh :

Barep Dimas Nurjiwanda

NIM 1100143

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU KOMPUTER
FAKULTAS PENDIDIKAN MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
2016**

**PENERAPAN MULTIMEDIA *PUZZLE GAME* BERBASIS *PROBLEMBASED
LEARNING* MENGGUNAKAN ALGORITMA *BACKTRACKING* UNTUK
MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA SMKN PADA MATERI OSI**

Oleh :

Barep Dimas Nurjiwanda

Sebuah Skripsi yang Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Pendidikan Matematika dan Ilmu
Pengetahuan Alam

©Barep Dimas Nurjiwanda 2016

Universitas Pendidikan Indonesia

Mei, 2016

Hak Cipta Dilindungi Oleh Undang-Undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian dengan dicetak ulang,
difoto kopi. Atau cara lainnya tanpa izin dari peneliti.

BAREP DIMAS NURJIWANDA

**PENERAPAN MULTIMEDIA *PUZZLE GAME* BERBASIS *PROBLEMBASED LEARNING* MENGGUNAKAN ALGORITMA *BACKTRACKING* UNTUK
MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA SMKN PADA MATERI OSI**

Disetujui dan disahkan oleh:

Pembimbing I

Dr. Parsaoran Siahaan, M.Pd.

NIP. 195803011980021002

Pembimbing II

Novi Sofia Fitriasari, MT

NIP. 197811042010122001

Mengetahui,

Ketua Departemen Pendidikan Ilmu Komputer

Prof. Dr. Munir, M. IT

NIP. 196603252001121001

